

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS H5P UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN
KOGNITIF PADA MATERI BERNYANYI KELAS XII DI SMAN 1 BAKUMPAI**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Nama Mahasiswa : Ihwannul Syaquir
NIM : 2210130210028
Jurusan : Teknologi Pendidikan

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT BANJARMASIN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

2026

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS H5P
UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KOGNITIF PADA
MATERI BERNYANYI KELAS XII DI SMAN 1 BAKUMPAI**

Disusun oleh :
Ihwannul Syaqr
2210130210028

Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi
Jurusan Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Tanggal 24 Juli 2026

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji / Pembimbing 1 Dr. Mastur, M. Pd.		22 Juli 2026
Penguji Utama Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd		23 Juli 2026
Anggota Penguji / Pembimbing 2 Sulistyo Rini, S.Pd., M.Pd.		27 Juli 2026

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Teknologi Pendidikan FKIP ULM


Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A
NIP. 19801228 200501 2 003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ihwannul Syaqr

NIM : 2210130210028

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Judul : Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis H5P Untuk
Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Materi Bernyanyi Kelas
XII Di SMAN 1 Bakumpai

Menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau ditertibkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Banjarmasin,2025

Yang Membuat Pernyataan



Ihwannul Syaqr

NIM. 2210130210028

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS H5P UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN
KOGNITIF PADA MATERI BERNYANYI KELAS XII DI SMAN 1 BAKUMPAI**

ABSTRAK

Sebagai praktisi Teknologi Pendidikan, peneliti menemukan bahwa pembelajaran Seni Budaya materi bernyanyi di SMAN 1 Bakumpai didominasi metode konvensional tanpa media interaktif, berdampak pada 12 dari 31 siswa memperoleh nilai di bawah KKM 75 serta rendahnya keterlibatan aktif siswa. Kondisi ini mendorong peneliti mengambil tindakan pengembangan media interaktif sebagai solusi konkret.

Penelitian ini bertujuan: (1) mendeskripsikan proses pengembangan, (2) menguji kelayakan, dan (3) menguji keefektifan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis H5P untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Kognitif pada Materi Bernyanyi Kelas XII di SMAN 1 Bakumpai.

Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Populasi berjumlah 60 siswa kelas XII, dengan subjek penelitian 31 siswa. Hasil menunjukkan: validasi ahli materi 93,75% (Sangat Layak), validasi ahli media 95,00% (Sangat Layak), rata-rata pretest 65,00 meningkat menjadi 82,58 pada posttest dengan 93,5% siswa mencapai KKM, N-Gain Score rata-rata 0,4832 (kategori Sedang), dan angket respon siswa 82,94% (Sangat Layak).

Disimpulkan bahwa media ini layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya materi bernyanyi kelas XII. Peneliti selanjutnya disarankan memperluas subjek dan mengombinasikan media H5P dengan model pembelajaran aktif guna meningkatkan N-Gain ke kategori Tinggi. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan video H5P berbentuk trilogi naratif tiga episode khusus mata pelajaran Seni Musik materi bernyanyi jenjang SMA, sebuah kombinasi yang belum pernah dikembangkan sebelumnya dan menjadi pembeda utama dengan penelitian-penelitian terdahulu yang menggunakan H5P pada mata pelajaran umum tanpa spesifikasi konten seni musik.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Video Interaktif, Media H5P, Efektivitas Pembelajaran Kognitif, Materi Bernyanyi

**DEVELOPMENT OF H5P-BASED INTERACTIVE LEARNING VIDEOS TO
IMPROVE COGNITIVE LEARNING EFFECTIVENESS IN GRADE XII
SINGING AT SMAN 1 BAKUMPAI**

ABSTRACT

As an Educational Technology practitioner, the researcher found that the Arts and Culture singing lesson at SMAN 1 Bakumpai was dominated by conventional methods without interactive media, resulting in 12 out of 31 students achieving scores below the Minimum Competency (KKM) of 75 and low student engagement. This situation prompted the researcher to develop interactive media as a concrete solution.

This study aims to: (1) describe the development process, and (2) test the feasibility and effectiveness of H5P-Based Interactive Learning Videos to Improve Cognitive Learning Effectiveness in Grade 12 Singing at SMAN 1 Bakumpai.

The study used the Research and Development (R&D) method with the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The population was 60 grade 12 students, with 31 students as subjects. The results showed: 93.75% validation by material experts (Very Appropriate), 95.00% validation by media experts (Very Appropriate), a pretest average of 65.00, increasing to 82.58 in the posttest, with 93.5% of students achieving the Minimum Competency (KKM), an average N-Gain Score of 0.4832 (Medium category), and 82.94% student questionnaire responses (Very Appropriate).

It was concluded that this media is feasible and effective for use in Arts and Culture learning for grade 12 singing. Future researchers are advised to expand the subject and combine H5P media with active learning models to increase the N-Gain to the High category. The novelty of this research lies in the development of H5P videos in the form of a three-episode narrative trilogy specifically for the Music Arts subject for high school singing. This combination has never been developed before and is a key differentiator from previous studies that used H5P in general subjects without specifying music arts content.

Keywords: *Learning Video, Interactive Video, H5P Media, Cognitive Learning Effectiveness, Singing Material.*

MOTTO

***“Kita adalah insan yang senantiasa tumbuh,
bukan Purwarupa yang mudah rapuh.”***

Short Movie: Purwarupa - 2022

***“Allah tidak membebani seseorang melainkan
sesuai dengan kesanggupannya.”***

QS. Al-Baqarah: 286

***“Sudah ‘seberdarah’ ini ga mungkin aku kalah,
dan aku tak membiarkan diriku terbang dalam waktu.”***

Inspired by: SORE - 2025

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh, puji syukur kehadiran Allah SWT yang dengan rahmat, karunia serta hidayah-Nya lah penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis H5P Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Materi Bernyanyi Kelas XII Di SMAN 1 Bakumpai".

Tak lupa pula dilangkitkan shalawat dan salam kepada Baginda Nabi Besar Nabi Muhammad SAW karena berkat beliau lah kita dapat keluar dari alam kebodohan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Skripsi ini dibuat sebagai syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan tidak lepas karena bantuan dan dorongan serta doa dari banyak pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si. selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
2. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes. AIFO, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
3. Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A. sebagai Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan.
4. Bapak Dr. Mastur, M. Pd. selaku Pembimbing I dalam penyusunan skripsi ini telah memberikan motivasi, dorongan dan bimbingannya.
5. Ibu Sulistyio Rini, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II dalam penyusunan skripsi ini telah memberikan banyak arahan, bimbingan dan dukungan yang sangat berarti bagi penulis.
6. Seluruh tim dosen penguji, yakni Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd., Bapak Dr. Mastur, M. Pd.. & Ibu Sulistyio Rini, S.Pd.,

M.Pd., yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran yang sangat berharga untuk perbaikan skripsi ini.

7. Bapak Fadlillah Muslim, S.Pd & Ibu Ana Saidatunnisa, S.Pd., sebagai Validator Ahli Materi yang telah memberikan saran, masukan dan perbaikan sehingga terciptanya karya media ini.
8. Bapak Agus Hadi Utama, M.Pd & Moh. Iqbal Assyauqi, S.Pd.I, M.Pd. sebagai Validator Ahli Media yang telah memberikan saran, masukan dan perbaikan sehingga terciptanya model media ini.
9. Seluruh dosen beserta tenaga pendidik jurusan Teknologi Pendidikan FKIP ULM yang telah mendukung dalam penyusunan skripsi ini.
10. Seluruh jajaran SMAN 1 Bakumpai yang telah bersedia untuk menjadi tempat penelitian skripsi ini.
11. Orang Tua saya tercinta, Bapak Iriansyah & Ibu Mahda Herlina beserta seluruh keluarga yang selalu mendukung baik secara materi, semangat dan doa untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Penulis juga ingin mengenang Beki, kucing tercinta yang telah menemani setengah perjalanan hidup penulis selama di bangku perkuliahan.
13. “Kecil - kecilan” (Jundi, Dimas, Radja, Luthfi, Ripan, Lisana, Syifa, Zia, Ameng, Mahda, Syandi, Lala) menjadi lingkaran pertemanan yang sangat diistimewakan oleh penulis, yang telah menjadi faktor pendukung paling kuat dalam motivasi dan tempat berbagi keluh - kesah.
14. “AKT TANAKA” (Wildan, Ihsan, Razimmi, Adji, Naufal, Arif, Bayu, Zaini) lingkaran pertemanan yang menjadi saksi perjalanan dari awal hingga akhir perkuliahan dan membawa banyak energi yang positif bagi penulis.
15. “TIM HORE” (Edo, Wahyu, Humam, Nabila, Arminah, Atun, Sulis) lingkaran pertemanan yang masih beraturan dari MAN hingga saat ini, yang menjadi keterlibatan penting dalam penyelesaian skripsi ini.

16. Seluruh Kru Film ‘Purwarupa’, terkhusus kepada tim inti (Naufal, Fahmi, Arif, Fadhil) yang telah menjadi manifestasi penulis menggunakan motto dalam skripsi ini.
17. Lingkar pertemanan tanpa nama yang hadir di ujung perkuliahan yakni Fitria & Zahera telah menjadi pendengar setia setiap cerita penulis.
18. Lingkar pertemanan tanpa nama di sosial media yakni Faisal & Alya yang selalu menghargai setiap hal kecil yang penulis lakukan dan *excited* dalam setiap karya penulis.
19. Lingkar pertemanan tanpa nama yang ada di Marabahan (Adi, Rian, Atus, Juhar, Amel, Shofa) yang masih beratahan dari MTs hingga saat ini, dan penulis ingin mengenang salah satu dari mereka atas nama “Yusril Khair” sudah lebih dulu berpulang ke Rahmatullah, yang telah banyak memberi dukungan sebelum masuk dunia kuliah.
20. Seluruh teman - teman Sancaka 22, HIMA TEKPEND FKIP ULM terkhusus era Kabinet Armonia dengan seluruh jajarannya yang memberikan wadah paling nyaman dan perpisahan paling berarti.
21. Seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu - persatu lagi.

Banjarmasin, Juli 2026

Ihwannul Syaquir
NIM. 2210130210028

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	6
1.3. Batasan Masalah	7
1.4. Rumusan Masalah.....	7
1.5. Tujuan Penelitian	8
1.6. Manfaat Penelitian	8
1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	9
BAB II	11
KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.1. Tinjauan Teori	11
2.2. Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif	19
2.3. Media H5P.....	26
2.4. Materi Pembelajaran	28
2.5. Efektivitas	39
2.6. Penelitian Terdahulu	43
2.7. Kerangka Berpikir.....	45
BAB III	49
METODE PENELITIAN.....	49
3.1. Model atau Prosedur Penelitian	49
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	50
3.3. Subjek Uji Coba.....	54
3.4. Prosedur Pengembangan	54
3.5. Instrumen Penelitian	60
3.6. Teknik Analisis Data.....	75
BAB IV	81
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	81

4.1 Hasil.....	81
4.2 Pembahasan.....	92
BAB V	103
KESIMPULAN DAN SARAN	103
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN.....	113

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	50
Tabel 3.2. Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	61
Tabel 3.3. Kisi-kisi Validasi Ahli Media.....	62
Tabel 3.4. Kisi-kisi Instrumen Pretest dan Posttest.....	65
Tabel 3.5. Kisi-kisi Respon dan Efektivitas Belajar Siswa.....	68
Tabel 3.6. Pedoman Observasi.....	73
Tabel 3.7. Pedoman Wawancara.....	74
Tabel 3.8. Pilihan Jawaban.....	78
Tabel 3.9. Kriteria Persentase Kelayakan Validasi Ahli.....	79
Tabel 3.10. Klasifikasi Perolehan Nilai N-Gain.....	80
Tabel 4.1. Hasil Validasi Ahli Materi.....	85
Tabel 4.2. Hasil Validasi Ahli Media.....	86
Tabel 4.3. Rekapitulasi Hasil Validasi Produk.....	87
Tabel 4.4. Distribusi Kategori N-Gain Score Siswa.....	89
Tabel 4.5. Distribusi Kategori Hasil Angket Respon dan Efektivitas Belajar Siswa.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kawasan Teknologi Pendidikan.....	19
Gambar 2.2. Alur Kerangka Berpikir Penelitian dan Pengembangan Model 4D.....	48
Gambar 4.1. Storyboard Media.....	83
Gambar 4.2. Editing Video.....	83
Gambar 4.3. Upload Video ke YouTube.....	84
Gambar 4.4. Memasukkan Kuis di Lumi H5P.....	84